REV'n'GE!

Retro Emulator Vision and Game

#166

Prince of Persia (Plus/4)
Faster (Atarti ST)

Cyber Kick

Tusker

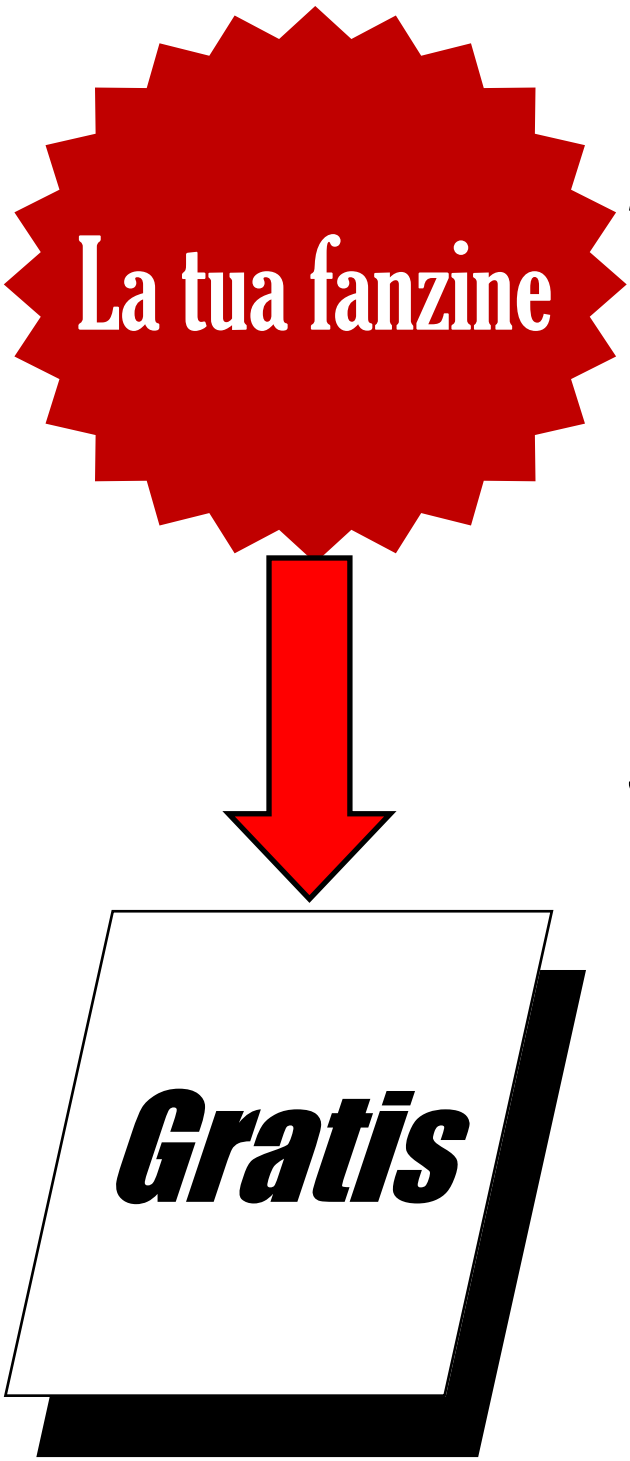
Pacmania

E tanto altro ancora per computer e console

0,00 Euro 25 Gennaio 2025 Retro Emulator Vision and Game Volume 11 Numero 1

Retro gaming

In emulazione!



Ogni mese potete leggere questa fantastica rivista

Due edizioni: una in Italiano e una in Inglese

EDITORIALE NUMERO 166

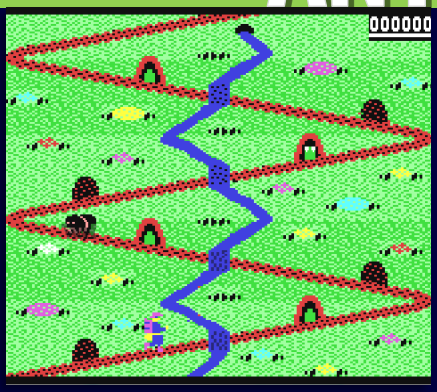
Nuovo anno ed entro nell'11esimo volume della fanzine/rivista gratuita in PDF da leggere online oppure letta dopo averla scaricata (spero compatibile anche sui telefonini). Il 2024 è stato un anno decisamente buona per la produzione videoludica come Homebrew con tantissime produzioni che sono andate avanti fino alla fine dell'anno.

Anche nel 2025 ci saranno recensioni del 2024 perché non le ho potute recensire per motivi di spazio e quindi molto probabilmente qualcuna slitterà nei prossimi mesi, a meno che escano dei titoli nel 2025 che ne prenderanno sicuramente il posto.

Questo è un numero molto buono per aver trovato dei bei titoli da recensire e uno in particolare avrebbe meritato la medaglia di Platino se l'avessi creata.

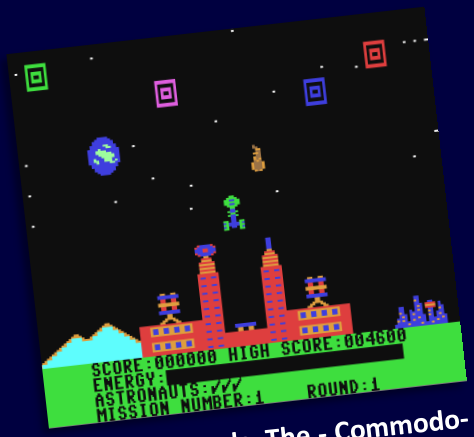
Buon Anno e buona lettura!

ANTEPRIME #167



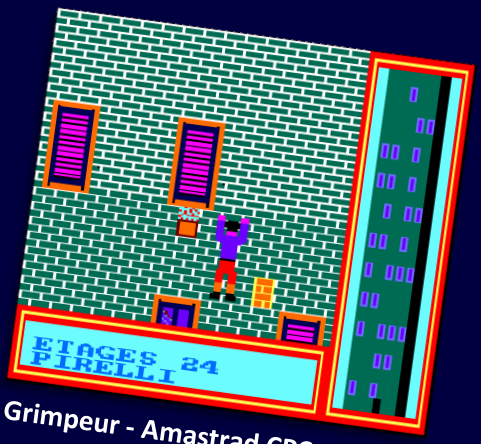
Spike's Peek - Commodore 64

L'avevo già recensito nel numero 56 per il Vic-20 e ora lo rivediamo insieme per il fratello maggiore. Scalare una montagna facendo attenzione a non essere sbranato dagli orsi.



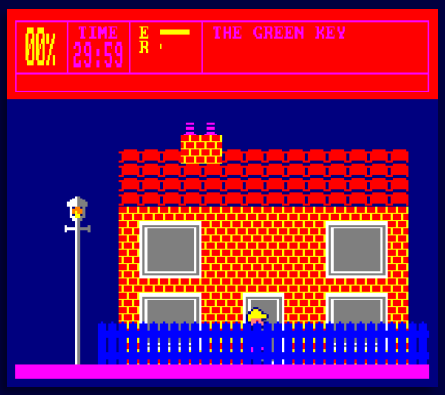
Cosmic Tunnels, The - Commodore 64

E' un gioco multi genere perché è a metà tra uno sparatutto a scorrimento verticale e un altro di tutt'altro genere. Questo sistema lo rende meno ripetitivo e molto interessante.



Grimpeur - Amastrad CPC

Se sul C64 dovete scalare una montagna, sul CPC dovete invece scalare un grattacielo.



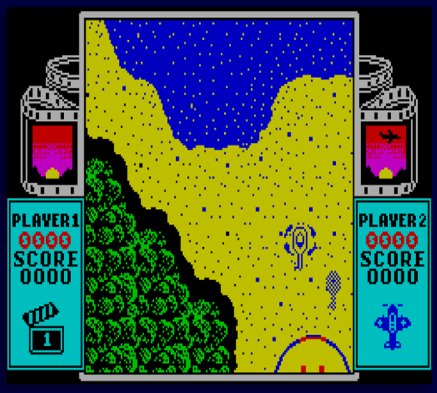
Ground Zero - Amstrad CPC

Avete 30 minuti per esplorare una città, che nel frattempo è stata evacuata, per trovare e disinnescare una boma nucleare nascosta in uno dei tanti edifici.

ANTEPRIME #167

Skull & Crossbones - ZX Spectrum

E' un gioco famoso, uscito su varie piattaforme, tuttavia, molto difficile e che è invecchiato molto male scomparendo dalla memoria di chi lo ha giocato negli anni '90.



Sky High - ZX Spectrum

Il colore giallo ce lo teniamo ancora con questo sparatutto a scorrimento verticale che appena ho visto l'immagine sono rimasto incantato. Non lo conosco però mi sembra mostrare qualcosa di buono.

Cyber Man - Amiga

Questo è Pac-Man in 3D poligonale che affascina perché è il gioco originale e in più questa volta potete giocare in prima persona in una sorta di Realtà Virtuale.

Fire Force - Atari ST

Bella grafica, bei colori per quello che dovrebbe essere un picchiaduro militare. L'immagine qui sopra sembra promettere un buona giocabilità Arcade.

LEGENDA

IL GIUDIZIO DI REV'n'GE!

Cambia il giudizio della fanzine con questa tabella per avere più informazioni e con il punteggio finale che sarà stabilito matematicamente con precisione e in base a quello sarà data una medaglia.

- Medaglia d'oro: da 9 a 10 punti
- Medaglia d'argento: da 8 a 8,9 punti
- Medaglia di Bronzo: da 7 a 7,9 punti

Grafica include le animazioni e tutto quello che riguarda l'aspetto estetico e il dettaglio.

Sonoro è la presenza di musica o effetti sonori e/o la sua qualità.

Giocabilità è la meccanica di gioco che può essere influenzata dalla difficoltà.

Emozione è il sentimento che provate giocando, quanto vi tiene incollati al monitor e può dipendere dalla sua difficoltà.

- MEMORIA
- FLOPPY 3,5"
- FLOPPY 5.25"
- CASSETTA
- CD-ROM

STATI D'ANIMO

Gold **TOP GAME** Gold

Sommario Numero #166 — Gennaio 2025

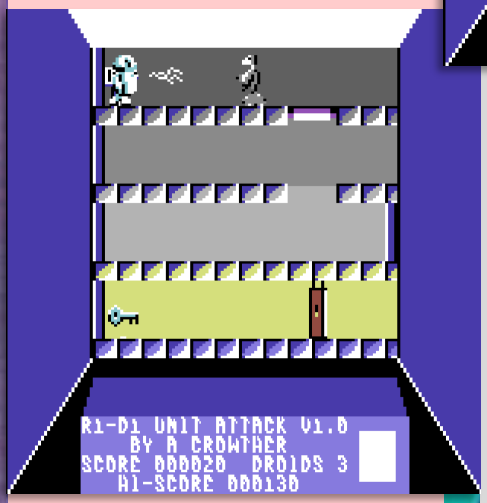
Brainstorm	ZX Spectrum	13
Bump ‘n’ Jump	Intellivision	28
Cyber Kick	Amiga	16
Faster	Atari ST	22
Floor 13	DOS	18
Gunfight	Amstrad CPC	12
Guardians	Amstrad CPC	11
Mad Mamba	Commodore Plus/4	24
Multimedia Cats	Macintosh 68k	33
Pacmania	Commodore Plus/4	24
Prince of Persia	Commodore Plus/4	22
R1-D1	Commodore 64	9
Race Against Time, The	Commodore 64	10
Rampart, The	MSX	13
River Patrol	Coin-OP	20
Sistema Solar	ZX Spectrum	31
Super Tank	Coin-OP	20
Test Drive 4	Playstation	29
Tusker	Atari ST	17

REDAZIONE

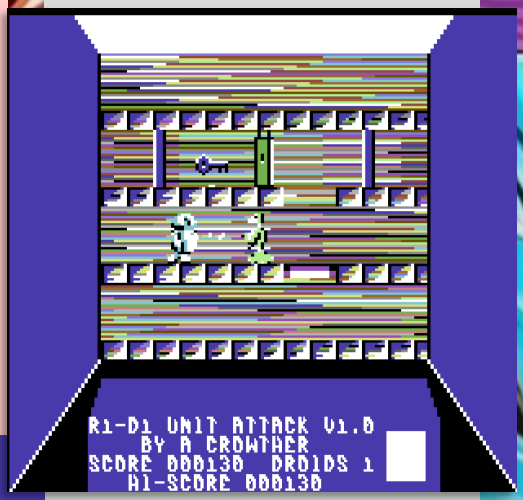
Seiya è il capo redattore, il recensore, l’impaginatore e il grafico. Insomma fa tutto lui!

8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT

Siete un robot e più precisamente un R1-D1 che sembra essere uno di quei piccoli robot cilindrici con le ruote visti nella saga di *Star Wars*.
La sua forma e le sue caratteristiche sono solo una coincidenza perché non ha niente a che fare con la saga più conosciuta da sempre.
Siete un supervisore di una fabbrica petrolifera in cui ordinate ad altri robot di riparare eventuali danni, ma un brutto giorno loro si ribellano e dovete fuggire.



Siete in questo edificio e stanza dopo stanza dovete fuggire. Le stanze sono formati da vari piani e iniziate da quello più in alto per trovare la via d'uscita in quello più in basso.
Un gioco di piattaforme in cui dovete evitare i robot che vogliono distruggervi perché siete ligi al vostro programma e poi anche trovare delle chiavi per aprire le porte che vi permettono di accedere a nuove stanze sempre più



complicate.
Come Robot molto simile a quello ben più famoso non avete delle grandi abilità e quindi dovete sfruttare gli ascensori per scendere dai vari piani e quando incontrate un nemico dovete distruggerlo con l'arma in dotazione.

Un ibrido tra un gioco di piattaforme e un picchiaduro progressivo con un personaggio che vi riporta alla mente Star Wars potrebbe essere l'idea giusta per rivalorizzare un genere fin troppo sfruttato.
Difficoltà frustrante perché è molto punitivo e ogni volta che perdete una vita ricominciate dall'inizio della stanza. Queste ultime sono grandi più di una schermata e nemici spuntano dal nulla a ripetizione. Ve li potreste trovare addosso mentre state per accedere ad una nuova schermata (la parte che odio in questo genere di giochi).
Voi non potete passare dalle porte chiuse, mentre i proiettili nemici li attraversano come se non ci fossero. Dato che però lo potete fare anche voi, pareggiate questo handicap.
Al gioco di piattaforme e Beat'em Up si aggiunge il genere Labirinto in cui fare avanti e indietro per trovare le chiavi colorate che aprono le porte del loro colore.

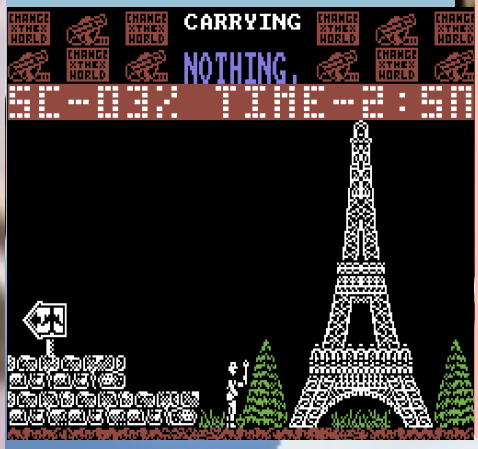
Sarebbe giocabile se non per alcune scelte cromatiche discutibili o forse fatte di proposito. I vari corridoi hanno un loro colore e quando quest'ultimo è giallo i proiettili che sparate voi e nemicdi, per la scelta dei colori, non si svedono.
Graficamente non è male anche se di certo nel 1986 ci si aspetterebbe qualcosa di più dal Commodore 64. Musica ascoltabile, ripetetiva e niente di più.
La difficoltà esagerata lo rendono un gioco mediocre.

1986, ARGUS SPECIALIST PUBLICATIONS	
GRAFICA	7
SONORO	6
GIOCABILITA'	5
EMOZIONE	5
GLOBALE	6-

Come anticipato lo scorso numero voi dovreste essere un Tedoforo che deve attraversare vari Stati e Continenti per accendere la Fiamma Olimpica e dare inizio ai giochi sportivi.
In realtà voi siete il leggendario atleta Sudanese Omar Khalifa che con la torcia Olimpica in mano deve accendere si una fiaccola Olimpica, ma posta in ciascuno dei sei Continenti in cui corre.
Con un tempo limitato dovete correre in questi territori, scegliendo anche un percorso alternativo per raggiungere l'obiettivo e poi raccogliere anche degli oggetti che vi possono servire, ma attenzione che ne potete portare solo uno.
La fine del tempo o il contatto con elementi nocivi dello scenario comportano la perdita della vita e quindi la fine prematura del gioco.
E' un'avventura diversa da solito, una visuale laterale che vi permette di vedere bene lo scenario e anche eventuali pericoli che dovete abilmente evitare.

Ogni continente ha una grafica in tema al luogo dovete correte e anche dei pericoli che sono legati a quel tipo di territorio. Questo di certo aumenta il livello di sfida e d'impegno rendendolo meno noioso e ripetitivo.
Partite dal Sudan e dovete arrivare all'aeroporto per prendere un aereo e decidere il percorso che volete fare e quindi la scelta della Nazione da completare.
I livelli sono a schermate fisse e in ciascuno di queste potreste scegliere se continuare su quella strada oppure sceglierne un'altra che vi porta però ad affrontare dei pericoli che possono essere superati usando uno specifico oggetto.
L'acqua, la pioggia e tutto quello che si muove generalmente è letale. Se un livello trovare un acquazzone, l'unico modo per superarlo è trovare un ombrello. E così via per tutti gli altri problemi che incontrate.
Il tempo che avete è sufficiente per raggiungere l'obiettivo e quindi anche gli oggetti da trovare non possono essere troppo lontani. E' anche vero che i livelli sono labirintici e quindi potreste perdervi. Trovate un oggetto utile, ma poi non sapete più tornare dove questo è richiesto.
Il tempo in questo caso non perdona , ma se siete fortunati trovate delle clessidre per aumentarlo.

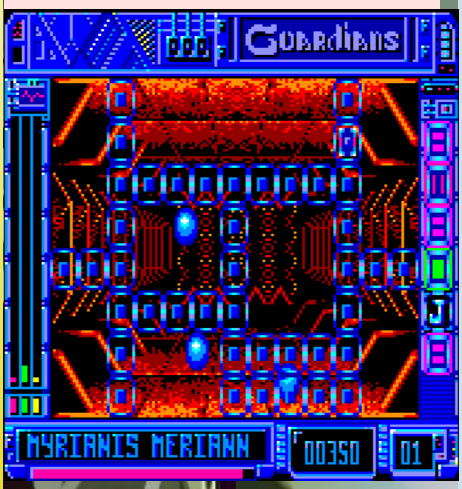
Grafica non da Commodore 64 che sembra molto e fin troppo simile alla versione per ZX Spectrum. La giocabilità è, tuttavia, ben realizzata e quindi vi fa giocare bene per la ricerca dell'obiettivo e degli oggetti da cercare.



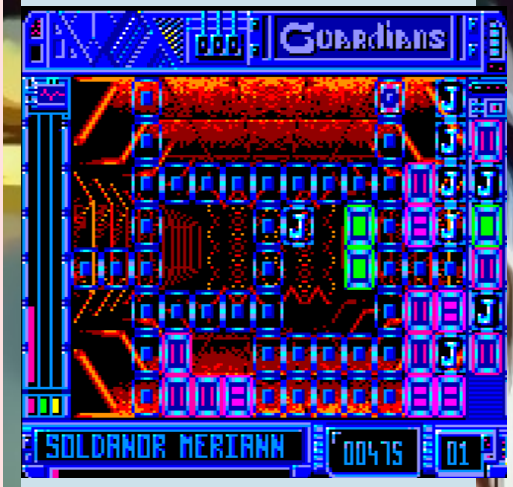
Non è un gioco da farvi cadere la mascella per terra, tuttavia, l'idea è buona e il fatto di avere scenari in tema alla Nazione e ai Continenti con enigmi da superare con l'oggetto giusto dovrebbe farvelo apprezzare per un po' di tempo.
Tecnicamente forse è un Commodore 64 travestito da Spectrum, ma il tutto funziona molto bene.

1988, CODEMASTERS	
GRAFICA	8
SONORO	6
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	7
GLOBALE	7

Un gioco di logica che ha attirato la mia attenzione per la profondità che la grafica ha quando la guardate. L'immagine è come se fosse disegnata su un foglio, ma l'effetto che mi ha dato era come un illusione ottica in cui sembra realmente in 3D.
E' molto complicato anche da spiegare perché dopo aver scelto una famiglia di guardiani, siete all'interno di una struttura parallelepipedica (*il termine sembra scritto male, però ho visto che esiste*) all'interno della quale dovete costruire un muro formato da vari mattoni colorati. Dato che la visuale è in prospettiva dovrebbe sfruttare questa caratteristica, ma sul CPC sembra solo una cosa estetica. A darvi noia ci sono da una a tre Triffids, ossia delle palle di energia che rimbalzano da una parte all'altro dello schermo.



Dovete cercare di evitare che queste palle di energia colpiscono il muro che state costruendo e ci sono tre situazioni da gestire. Se il Triffidfs vi raggiunge e non avete mattoni, potete usarne uno per



rispingere quella palla (sul CPC usate il cursore per farlo). Se vi colpisce vi fa cadere e avete perso.
Se il Triffids entra in contatto con un mattone del muro, lo fa scomparire. Se il Triffids colpisce una coesione, la carica di quest'ultima può distruggerlo.
In più, per complicare ulteriormente le cose, ci sono delle tempeste magnetiche tra i vari mattoni che creano problemi casuali. Dovete disattivarle e se le fermate tutte dovreste avere una gradita sorpresa (*non so se sul CPC ci sono tutte queste situazioni*).

La teoria è una cosa, il gioco reale un po' diverso e più semplice: avete dei mattoni da prendere da un inventario e li potete prendere in sequenza e non come volete voi. Li dovete mettere nelle parti di schermo libere e riempirlo.
Se un Triffid colpisce un mattone lo distrugge. Solo le coesioni sono immuni dalla distruzione. Una Coesioni sono 4, 6 e 9 pezzi. Ci sono dei mattoni segnati come "J" e sono Jocker e li potete usare per creare delle coesioni. Sono messi ad intervalli tra i mattoni dell'inventario e quindi li dovete usare per forza.

Il manuale è unico per tutte le versioni. Sul CPC alcune cose sono diverse e principalmente il colore dei mattoni.
Lo scopo è di raggiungere un determinato punteggio per passare di livello. Per fare punti dovete creare tante coesioni, fare muri di diverso colore e, nel caso del CPC, disegni diversi.

La versione CPC sembra stonare con il manuale che dice che ci sono cinque colori principali e uno neutro. Io visto i jocker, mattoni verdi e tanti altri con dei disegni sopra.
La difficoltà è che ci sono delle strutture sullo schermo sulle quali non potete costruire e poi la scelta dei pezzi è sequenziale e l'ordine è quello stabilito dal gioco.
Non leggendo il manuale la recensione era più corta e più divertente da giocare.

1991, LORICIELS	
GRAFICA	8
SONORO	6
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	7
GLOBALE	7

Siete uno sceriffo o cacciatore di taglie durante il periodo del Far West in cui la malavita era caratterizzata dai banditi, ladri di cavalli e rapinatori. La legge era quella della pistola perché non sempre i cattivi venivano arrestati e spesso i guai si risolvevano con un duello in mezzo alla strada. Anche la legge chiudeva un occhio perché era un modo come un altro per risolvere la questione.
Avete una serie di manifesti in cui sono elencati i principali malviventi con una taglia che dovete riscuotere catturandoli vivi o morti (come si diceva all'epoca e come si faceva il più delle volte).
Visuale isometrica perché non è un semplice sparatutto come lo era *Gun Smoke* e altri simili. E' un'avventura in cui girate per la città o i dintorni in cerca della vostra preda, entrando nei negozi per acquistare proiettili (la pistola si auto ricarica quando li terminate) per averne di scorta e poi anche esplorando il territorio.
Il denaro iniziale per le vostre spese lo guadagnate con la prima scena del gioco in cui dovete sparare a dei sacchi di denaro entro un certo tempo limite. Più ne colpite e più budget avete per iniziare questa carriera.
Pur come avventura rimane un arcade a tutti gli effetti, tuttavia, con delle scelte, secondo me, sbagliate. Tutto quello che si muove sullo schermo è letale. Se scontrate una donna che passeggia morite entrambi (*vi disintegrate e rimane solo il cappello per terrà, boh*).

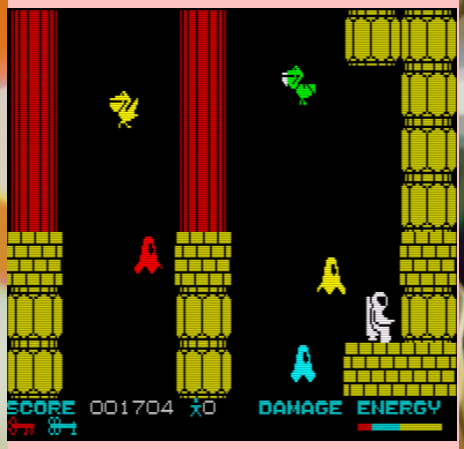
Dovete abilmente evitare il contatto con i civili. Il problema è la visuale isometrica perché prima dovete girarvi verso la direzione e poi muovervi. L'area di gioco è piccolissima, sembra un francobollo e vedete i personaggi mano a mano che procedete. Evitarli non sempre sembra molto facile e quasi sembra che siano tutti, civili compresi, vostri nemici.
Entrando nelle case c'è l'interno che mostra sassi come all'esterno e si essere pignoli, però ci voleva una qualunque sorta di arredamento tipico.
L'uccisione di un civile comporta la perdita di soldi e quindi dovete a tutti i costi evitarli anche se loro fanno di tutto, alle volte, per entrare in contatto con voi.
L'idea è buona e interessante anche perché avete una città viva con gli abitanti che girano per il paese e dovete trovare il cattivo in mezzo a loro. Se, tuttavia, i civili sono letali e vi uccidono diventa caotico anche perchè, come detto, evitarli con questo sistema di controllo diventa tedioso in breve tempo.

L'area di gioco è molto piccola e vedete le persone, letali, per voi solo procedendo alla cieca. Gli interni degli edifici sono inesistenti, però almeno potete entrare e stare al sicuro da civili che cercano di suicidarsi.
Il controllo è penoso perché se gli abitanti sono letali per voi, il fatto di usare il joystick per scegliere una direzione e poi camminare verso di quella, sono secondi preziosi tra il vivere o perdere una vita inutilmente.
Questo è il suo più difetto che andava rivisto e corretto.

1985, ULTIMATE PLAY THE GAME	
GRAFICA	7
SONORO	6
GIOCABILITA'	5
EMOZIONE	8
GLOBALE	6,5

Siete un cacciatore di alieni, Robin Banks, che fa questo lavoro, ossia viaggiare nello spazio cercandoli e distruggendoli. Un giorno venite catturati da un tunnel spaziale e vi ritrovate all'interno del castello del Professor Brainstorm infestati da cloni delle creature che lui cattura nello spazio. Dovete quindi fuggire da questo caos in cui siete capitati anche perché queste creature sono affamate e voi siete l'unico cibo disponibile.
Il castello è un enorme labirinto formato da varie stanze in cui dovete evitare e distruggere questi mostri trovando delle chiavi per aprire determinati porte.
Un primo arcaico concetto di survival horror in cui siete intrappolati in una struttura di cloni di mostri che solitamente, per il vostro lavoro, annientavate. Ora sono quasi tutti intorno a voi e in gran numero.

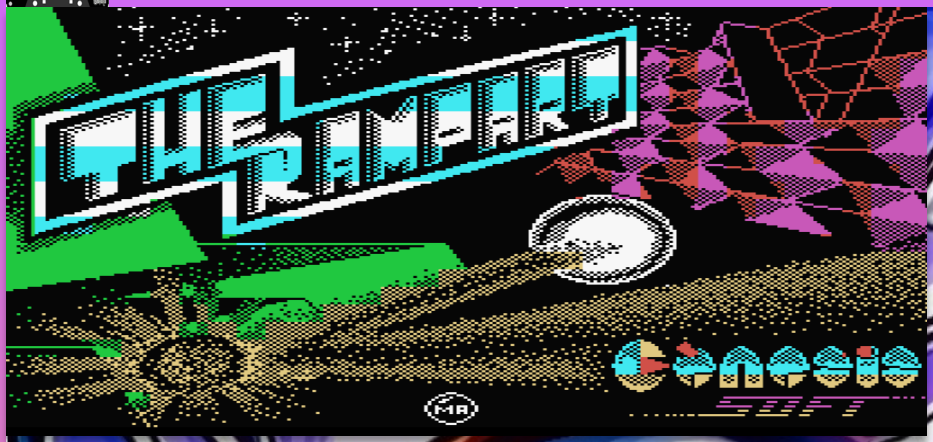
E' uno sparatutto multi direzionale perché potete andare in tutte le direzioni cercando di sopravvivere, evitando di subire troppi danni dal contatto con questi cloni e non consumare l'energia dell'arma.
Avete un inventario per raccogliere delle chiavi, tuttavia, non potete portare due chiavi dello steso tipo (anche se di colore diverso). Se trovate una chiave rossa e una verde, una per volta. Se invece trovate due chiavi di tipo diverso le potete prendere.

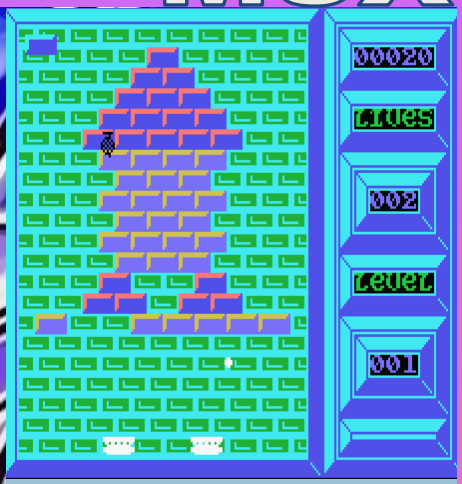


I nemici si autorigenerano in continuazione e siete continuamente circondati. Ricorda parecchio quel gioco dell'astronauta che deve raccogliere i pezzi dell'astronave e poi il carburante. In mezzo ad una moltitudine di alieni.
Qui la gravità è peggiore perché le porte sono messe in un punto in cui dovete volare, rimanere in aria per non cadere e vanno centrate perfettamente per passare.
Dato che non potete portare chiavi dello stesso tipo dovete giocare e imparare quasi a memoria dove sono le porte colorate oppure fare avanti e indietro in mezzo ad una moltitudine di mostri che si auto rigenerano in continuazione.
L'idea è bella e interessante, ma la difficoltà di dover contrastare la gravità, prendere le chiavi colorate in base alle porte e schivare alieni che difficilmente riuscirete a colpire con il laser lo fanno diventare frustrante in brevissimo tempo.
Il genere comunque vi invoglia lo stesso a provare e riprovare e sacrificare qualche vita per di vedere altre zone del castello e la grafica che hanno usato per ricreare i vari ambienti.

Tecnicamente mi piace per i colori usati e sembra non ci sia il color clash perché è molto ridotto a quando i mostri e voi vi trovate nelle vicinanze degli oggetti che sono molto piccoli. L'impatto estetico è fatto molto bene.
La giocabilità è anche buona, ma rovinata dall'essere circondati da mostri che si generano in continuazione e che sono difficile da colpire a causa della gravità e difficoltà esagerata.
Un gioco che mette a dura prova la pazienza.

1985, BUBBLE BUS	
GRAFICA	8
SONORO	5
GIOCABILITA'	6
EMOZIONE	6
GLOBALE	6+





Il nome confonde parecchio perché non è il gioco che mescola il genere sparatutto/duello con elementi di strategia unita ad una visuale tipica di quel genere.
Si tratta di un clone di *Breakout* in cui dovete rompere un muro sullo schermo usando due racchette cercando di dare alla pallina la giusta direzione per completare l'obiettivo.
Dietro al gioco c'è comunque una breve storia in cui nel 2013, dopo quattro anni di guerra, le risorse planetarie sono quasi esaurite e questo comporta anche un modo diverso di affrontare i conflitti.
Ciascuno dei combattenti, armato di doppia racchetta riflettente, è rinchiuso dentro a dei recinti di cristallo cercando di distruggere un muro di mattoni prima degli altri e chi vince diventerà il

"signore della guerra".
Un buon moderno sistema per risolvere le guerre senza spargimenti di sangue.
Dopo il caricamento potete scegliere se giocare con il joystick, la tastiera e scegliere il livello di difficoltà. E' un gioco Spagnolo e ce ne sono tanti per MSX in questa lingua. Essendo un Breakout non ci sono problemi di comprensione.
Purtroppo hanno implementato una gestione del joystick orrenda. Hanno invertito i comandi e quindi se mettete la leva a destra le due racchetta convergono verso il centro e se mettete la leva a sinistra si allargano verso destra. Questo va imparato alla svelta perché la distanza dal muro è molto breve e avete solo tre vite.
Quando poi ho imparato a gestire la cosa sono riuscito a distruggere 4 mattoni e dalle altre partite solo uno prima di perdere tutte le vite.
La cosa carina, forse l'unica, è che ogni volta che fate una nuova partita cambia il colore dello sfondo e dei mattoni.
Peccato perché l'idea era carina e così pure anche l'audio.
Provatelo, ma non so se riuscirete ad apprezzarlo pienamente.

Tre immagini per riempire la pagina perché altrimenti non c'era niente da dire.
Questo sistema di controllo invertito è un disastro, ma d'altro canto è forse la novità rispetto a tutte le altre variazioni sul tema.
Questa controllo invertito è innaturale e quindi non c'è un modo per assimilarlo.

1988, GENESIS SOFT	
GRAFICA	7
SONORO	6
GIOCABILITA'	3
EMOZIONE	0
GLOBALE	4

REV'n'GE!

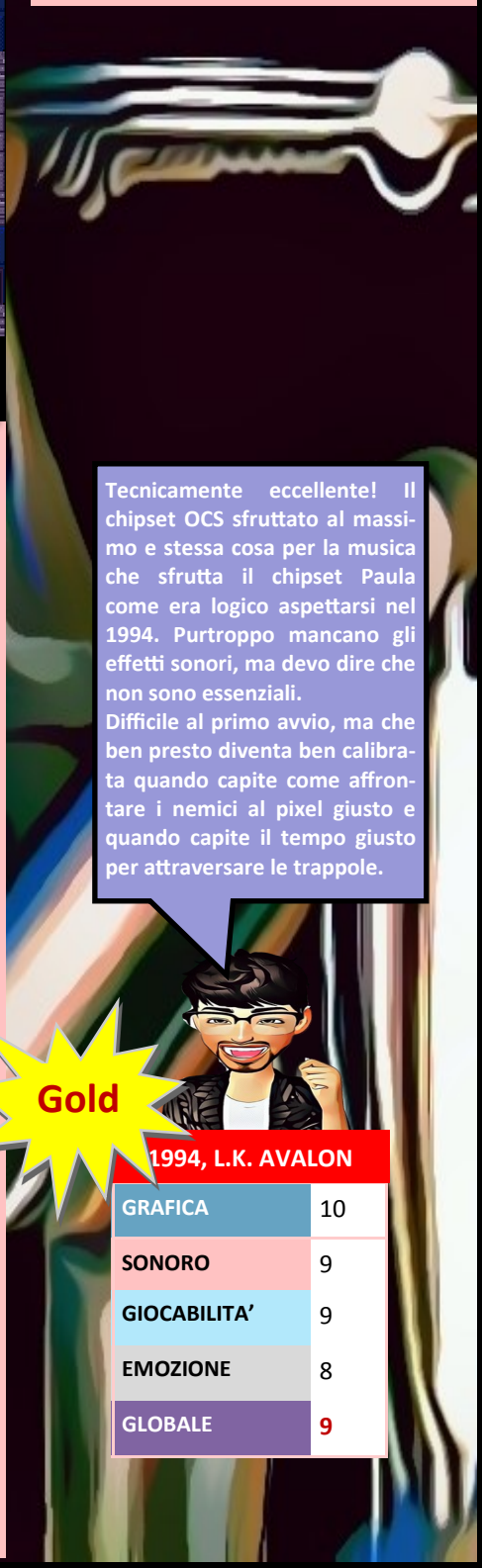
RECENSIONI

16 e 32 Bit Computer

Cyber Kick

Un altro gioco Polacco per l'Amiga (*e devo dire che la loro produzione di giochi per Amiga è quasi sempre molto curata sotto ogni aspetto*) e che nelle anteprime ero sicuro fosse qualcosa di simile a *Parasol Star*.
In realtà è un picchiaduro a piattaforme futuristico che si svolge in una base spaziale su Marte dove per qualche motivo tutti i contenitori radioattivi sono stati abbandonati dal personale. Il vostro scopo è quello di prenderli e metterli in una stazione di smaltimento.
I sistemi di difesa della base non vi riconoscono e quindi sono tutti attivati e per voi sono trappole mortali che dovete evitare. In più ci sono anche degli alieni che probabilmente sono all'origine di questo caos sullo smaltimento di questi contenitori radioattivi.
Non avete armi se non un super calcio che da il nome al gioco. Dovete quindi esplorare i vari piani di questa base, evitare le trappole e trovare anche delle schede che vi permettono di aprire determinate porte. Normale vita per l'eroe solitario di quest'avventura spaziale.

Il super calcio non è esattamente come il nome potrebbe farvelo pensare. Un normale calcio che ha una distanza di un pixel dal vostro corpo, ma comunque sufficiente a sconfiggere i nemici. Tante vite perché le trappole vi uccidono all'istante.
La grafica e la musica sono le prime cose che vedete e ascoltate, mentre un po' meno belle le animazioni che sembrano avere pochi frame a disposizione, ma ci sta. I giochi di questo genere che escono in questo periodo sono molto simili come caratteristiche.
E' un gioco difficile perché le trappole si attivano con movimento a tempo che cambiano in continuazione e dovete trovare la giusta sequenza per superarle. Alla fine sono queste ultime le vere insidie del gioco.
I mostri sono letali, avendo solo un calcio con distanza molto limitata, li uccidete con un solo colpo anche se sono enormi. Il fatto è che dovete essere al pixel giusto per colpirli anche quando sembrano vicinissimi. E' un gioco che richiede una precisione millimetrica, ma devo dire che si lascia giocare dannatamente bene. Di tanto in tanto troverete dei mostri che si muovono di un pixel a destra e sinistra in mezzo ad una trappola e sembra un bug.
Un gioco lineare perché avete un percorso obbligato da fare anche se potete fare avanti e indietro liberamente.



Tecnicamente eccellente! Il chipset OCS sfruttato al massimo e stessa cosa per la musica che sfrutta il chipset Paula come era logico aspettarsi nel 1994. Purtroppo mancano gli effetti sonori, ma devo dire che non sono essenziali.
Difficile al primo avvio, ma che ben presto diventa ben calibrata quando capite come affrontare i nemici al pixel giusto e quando capite il tempo giusto per attraversare le trappole.

Gold

1994, L.K. AVALON	
GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	8
GLOBALE	9

E" un'avventura arcade ispirata a *Indiana Jones* per il fatto che il protagonista è stato disegnato per assomigliarli e poi le ambientazioni sembrano riprendere le scene di alcuni suoi film.
Di fatto è un picchiaduro progressivo con la raccolta e l'uso di oggetti da usare subito come armi e munizioni e poi risolvere degli enigmi.
Siete un archeologo che riprende il lavoro lasciato da suo padre scomparso misteriosamente mentre stava cercando il misterioso Cimitero degli Elefanti in Africa. Il vostro scopo è trovare questo cimitero e anche vostro padre (*non vi ricorda qualche cosa?*).
Non è un gioco molto lungo perché ci sono solo tre località, ma ciascuna di esse ha tante schermata da esplorare. L'area di gioco è vero 3D perché potete nascondervi dietro le rocce e gli alberi oscurandovi completamente alla vista dei nemici oppure passargli davanti e dietro.
Come detto prima è un camminare e correre per le varie schermate,

usare pugni, calci e altri armi per sbarazzarvi di animali pericolosi (*oh, ci sono anche serpenti tanto odiati da indy - un'altra coincidenza puramente casuale*) e da nemici umani che sono i responsabili della scomparsa di vostro padre. Tanti discorsi, ma alla fine un picchiaduro a scorrimento orizzontale con porte e passaggi per entrare in altre schermate e la raccolta e l'uso di oggetti.
Sono propri questi oggetti che stanno alla base del gioco perché vi servono per le normali attività di esploratore e combattimento.
Quando trovate una pistola questa spara in effetti, ma non escono proiettili perché non ne avete. Solo dopo averli trovati sparpagliati da qualche parte nelle varie schermate e poi caricati nell'inventario a fianco della pistola e attivati, potete iniziare a sparare (attenzione che le munizioni sono limitate).
Per entrare nelle grotte o altre stanze buie dovete avere la torcia attiva nell'inventario, ma se non trovate i fiammiferi e li attivate non potete illuminare l'ambiente in cui siete.

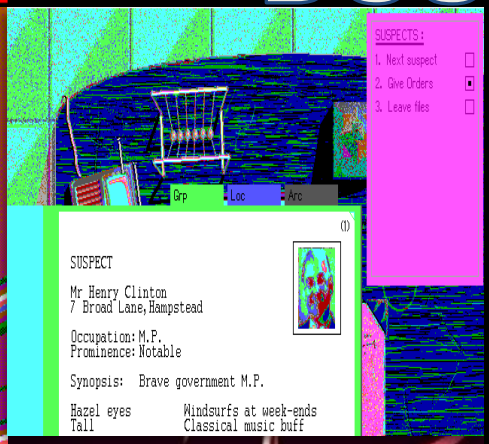
Avete un inventario infinito, ma solo due oggetti alla volta possono essere attivi sullo schermo usando su Atari ST e Amiga F10 per la scelta e poi F9 per attivarli. Il tasto "E" invece scambia la posizione degli oggetti tra destra e sinistra. Anche qui la posizione di un oggetto o destra o sinistra può cambiare il suo funzionamento.

Una volta che avete compreso come funziona questo sistema dell'inventario molte cose che sembrano insuperabili diventano comprensibili e cambia radicalmente il vostro giudizio. Se prima eravate dubbiosi, cominciate ad apprezzarlo un po' di più.
Questo sistema può piacere, ma anche no.

La trasposizione dagli 8-Bit ai 16-Bit è riuscita abbastanza bene perché era già perfetto sugli 8-Bit.
Complicato il sistema di combattimento, ma il manuale vi spiega dettagliatamente come usare le varie combinazione del joystick per una godimento migliore.
L'inventario va provato in situazione tranquille perché anche questo va capito e non è molto intuitivo.
Ogni versione del gioco cambiano i tasti.
Con il tasto F1 su ST potete togliere la musica che dopo un po' diventa tediosa e spacca timpani.

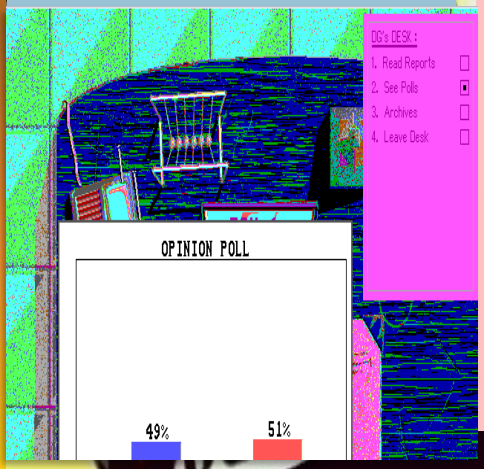
1989, SYSTEM 3	
GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	6
EMOZIONE	9
GLOBALE	7,5

FLOOR 13



Non è un'avventura grafica standard, ma è una simulazione della vita di una spia con elementi di strategia, gestione degli affari, misteri su cui indagare e ovviamente spionaggio.
Il gioco è basato su un'organizzazione segreta che si trova al 13o piano di un palazzo che ha lo scopo di mantenere il governo britannico al potere a tutti i costi facendo in modo che il Primo Ministro vinca sempre nei sondaggi rispetto al concorrenza.
Il vostro ruolo è quello di Direttore Generale e avete solo 20 giorni per completare il vostro compito e sarete puntualmente giudicati per quello che state facendo.
Durante questo periodo ci sono delle missioni secondarie che possono essere politiche, militari, salvataggio di personaggi importanti rapiti e una delle missioni che dovete fare c'è anche quella di impedire ad uno scienziato di divulgare che gli ultimi sondaggi del governo sono fasulli.

Per rendere il gioco ancora più credibile e in tema spionistico è stata scelta una grafica in bianco e nero per riprendere quei film Noir e che condivido in pieno.
Dato che il gioco funziona in CGA, EGA e VGA su un Amstrad 3086 me lo ha caricato a colori e in bassa risoluzione cancellando una parte della grafica.
Leggendo il manuale sembra più complicato di quello che è in realtà è perché gestite l'intera operazione da un menu a tendina che è sulla destra dello schermo in cui ci cono delle opzioni da scegliere e quindi diventa un po' come: "scegli e accetta le conseguenze".
Dovete quindi agire in base allo scopo principale, ma anche in base alle vostre percezioni o quello che secondo voi sono le operazioni più importanti rispetto ad altre leggendo i rapporti dei vostri uomini e ai sospettati di crimini oppure di quelli chi potrebbe minacciare la stabilità del governo.
E' un gioco che vi obbliga a fare scelte che molti giocatori nella realtà non farebbero mai.



1991, VIRGIN GAMES

Leggendo le istruzioni vi verrà il mal di testa perché è molto tecnico nel linguaggio politico e di spionaggio. Quando siete di fronte al gioco tutto cambia grazie a questo menu che è intuitivo e provando e riprovando le varie scelte arrivate a compiere il vostro compito oppure ad essere licenziati.
Pensavo molto peggio e invece vi permette di giocarlo bene.
Non metto giudizi perché è tutto statico, non ci sono animazioni o altro. Solo schede, foto e documenti. C'è anche della musica, ma solo quella iniziale. In più è caricato male perché la grafica è in bassa risoluzione e non lo carica come dovrebbe.

1992, VIRGIN GAMES

La versione Amiga è uguale in tutto e per tutto. La grafica predefinita è in bianco e nero e richiede 1 MB di RAM.
Unico appunto è il caricamento del secondo disco che è lungo da fare venire il latte alle ginocchia moltiplicato x3. Mai visto un caricamento così lento.

SALA GIOCHI

River Patrol

E' un gioco di azione a scorrimento verticale con una struttura simile ad uno sparatutto. In realtà dovrebbe essere un "raccogli e scappa".
Voi pilotate una barca su un fiume in cui dovete salvare delle persone che stanno annegando ed evitare tutto il resto rappresentato da grossi massi, coccodrilli, ceppi d'albero e vortici.

Per passare di livello dovete arrivare alla fine del percorso che è indicato dalla barra rossa a sinistra dello schermo. La barra gialla è il tempo.

La barca subisce la corrente del fiume e quindi dovete accelerare per superare degli ingorghi di trappole e lasciarvi trasportare indietro dalla corrente per trovare vie di fuga. Rallentare vi porta via dei secondi preziosi e va tutto coordinato tra accelerazioni e decelerazioni.
Il salvataggio delle povere anime è una questione di punti. Lo scopo è arrivate al traguardo prima che finisca il tempo.

1981, ORCA	
GRAFICA	8
SONORO	7
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	8

Super Tank

A guardarlo sembra un duello tra carri armati in un labirinto. In realtà è molto più simile a *Pac-Man* come concetto.
Siete all'interno di un labirinto formato da cespugli di colore verde e tra questi ci sono delle mine.
Dovete distruggere tutti i cespugli e le mine per passare di livello e nel frattempo evitare o annientare i carri armati nemici.
E' vero che nei giochi il rosso rappresenta il nemico, ma in questo caso solo i carri armati di quel colore sono letali. Le mine le dovete distruggere passandoci sopra e vi danno una temporanea invulnerabilità che vi serve per distruggere i nemici (*un altro riferimento a Pac-Man).*
Finito di mangiare tutto quanto c'è un boss di fine livello, il Super Tank, che da il nome al gioco. Questo carro è indistruttibile tranne un punto dietro il cannone (il *tallone di Achille*).

Molto difficile perché con un carro armato nemico è fattibile, ma con più di uno non è così banale come sembra. Purtroppo il Super Tank sembra insuperabile.

1981, VIDEO GAMES	
GRAFICA	7
SONORO	7
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	9
GLOBALE	7,5

GIOCHI

RECENTI

Prince of Persia

Non è un gioco nuovo, ma lo è per il Commodore Plus/4 perché pubblicato nel 2024 a dimostrazione che la macchina è in grado, grazie a buoni programmatori, di gestire grafica e offrire tanto divertimento.

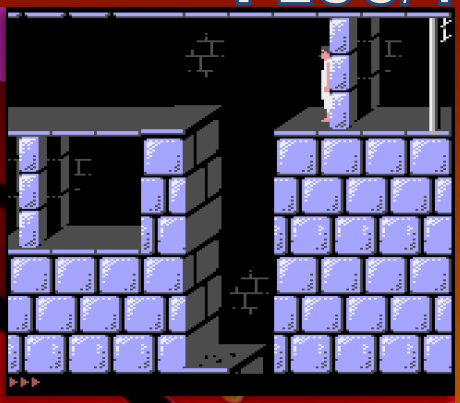
Un gioco di piattaforme arricchito non solo da una grafica poligonale eccellente e tutto ben colorato e animato, ma anche da scene di intermezzo che danno al gioco un sapore di film.

Un gioco di azione, di combattimento, ma anche survival perché dovete sopravvivere nelle segrete del Sultano che ha rapito la vostra amata che dovete salvare evitando trappole mortali e affrontare gli uomini del Sultano.

Avete vite infinite, ma ogni volta che perdete ricominciate il livello da capo che potrebbe scoraggiare i meno pazienti. In più dovete terminare il gioco entro 1 ora reale.

Conversione eccellente tanto che faticherete a pensare di essere davanti ad un Plus/4.

Giocabilità migliore rispetto alle altre versioni per gli interruttori delle porte che una volta attivati vi lasciano le porte aperte e non si richiudono con il passare del tempo. Questo facilità molto le cose ed è meglio.



WOW

2024, TCFS	
GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	10
EMOZIONE	9
GLOBALE	9,5

520 ST+

Faster

E' una corsa automobilistica che riprende il gioco WEC Le Mans utilizzando un nuovo motore molto veloce che permette alla macchina, quindi al 68000 dell'Atari ST di avere prestazioni identiche al Coin-OP da cui prende ispirazione.

In emulazione non ci sono problemi, mentre per la macchina reale dovete avere un STE e 1 MB di RAM (io emulo esattamente questo modello con un 1MB di RAM per confermare che gira con queste richieste di base).

L'Atari ST, in mano a buoni programmatori che conoscono bene l'hardware e il software, può ancora oggi dimostrare che può essere competitiva con l'Amiga e altre piattaforme che sviluppano giochi Homebrew.

Non solo bella grafica Arcade a 50 fps, ma anche una qualità sonora digitale per offrire una musica bella ed effetti sonori molto realistici.

L'unico difetto è che manca la fessura per il gettone. Per me è un Arcade Perfect!!

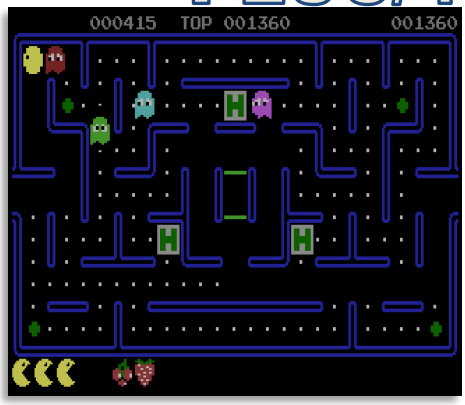
Medaglia d'oro, ma sarebbe di platino.

Gold

2024, JONATHAN THOMAS	
GRAFICA	10
SONORO	10
GIOCABILITA'	10
EMOZIONE	10
GLOBALE	10

RECENSION BREVI

PLUS/4



Pacmania

Beh, è uno dei tanti cloni del ben noto gioco Arcade che ci ha letteralmente incantati quando eravamo bambini. Una giocabilità semplice immediata. Pur avendo lo stesso nome del Coin-Op di Namco, questo è un clone di *Pac-Man*.

Se lo scopo è lo stesso, ossia mangiare tutti i semi del labirinto, fuggire dai fantasmi e mangiarli dopo aver preso le pillole, ci sono delle differenze con l'originale. Trovate delle icone "H" che se prese vi teletrasportano in un qualsiasi punto del labirinto che non vuol dire essere salvi perché potreste materializzarvi nei pressi di un fantasma.

Il gioco è proprio Pac-Man a tutti gli effetti con lo stesso jingle musicale originale. Ottimi effetti sonori. Quando prendete le pillole energetiche c'è un contatore sonoro che vi avverte della durata della carica energetica.

Per i possessori di un Commodore Plus/4 è un titolo da rispolverare assolutamente.

Trailer

Gold

1985, MR. CHIP	
GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9

PLUS/4

Mad Mamba

Come dice il nome siete un serpente terribilmente affamato e imprigionato in un caotico labirinto molto spezzettato che rende i vostri movimenti davvero difficili soprattutto quando vi allungate rischiando di mordervi da soli.

In più c'è anche un nemico abbastanza arrabbiato, che tuttavia, potete mangiare se ve lo trovate davanti alla vostra bocca.

La difficoltà è che avete 30 secondi per finire il livello ed è molto punitivo perché ogni volta che perdete una vita ricominciate tutto da capo. A parte che con 30 secondi non servirebbe nemmeno ripartire da li perché poi non avreste possibilità di continuare.

E' un clone di *Nibbler* ben fatto, molto difficile per il poco tempo a disposizione e anche perché il cibo è messo molto incasinato nel labirinto e 30 secondi non bastano.

Sarebbe stato bello se avessero messo un aggiunta di tempo ogni volta che mangiate del cibo. In questo modo è quasi impossibile.

Trailer

1986, NORD-SOFT	
GRAFICA	7
SONORO	6
GIOCABILITA'	6
EMOZIONE	6
GLOBALE	6+

Recensione dei lettori

Questa è una sezione della fanzine dedicata ai lettori che vogliono scrivere una loro recensione sul gioco, sul programma che preferiscono per dare un loro punto di vista e non importa se è già stato trattato da me in passato.

Un grazie a:

DanyPPC del forum Amigapage.it

- *Galencia* (numero 83)
- *Who Dares Wins* (numero 83)
- *LuftrauserZ* (numero 83)
- *Sam's Journey* (numero 87)
- *Ghosts 'n' Goblins* (numero 88)
- *Terrapins* (numero 88)
- *Worthy* (numero 89)
- *Sydney Hunter* (numero 89)
- *Rocky Menphis* (numero 90)
- *Bosconian* (numero 91)

Albe75 del forum Amigapage.it

- *Bionic Commando* (numero 85)
- *OutRun* (numero 86)
- *The Last Ninja* (numero 90)

SimonPPC del forum Retro-Gamers.it

- *Ghostbusters II* (numero 120)

Darkmanor del forum Amiganews.it

- *Golden Axe II* (numero 121)
- *Alien Soldier* (issue 128)

RETRO TRAILER V2

Console Forever

Una corsa automobilistica di tipo *Destruction Derby* perché oltre ad arrivare al traguardo, la vostra auto ha la caratteristica di poter fare dei salti e atterrare sopra le altre e distruggerle. In questo modo vi liberate di avversari che non vogliono essere superati.
Questa abilità nel saltare funziona solo se avete una certa velocità ed è molto importante perché durante la corsa, la strada è spesso interrotta da corsi d'acqua che dovete saltare. In questi casi dovete andare alla massima velocità.

La difficoltà è ben calibrata e quindi nei primi livelli potete tranquillamente correre alla massima velocità e anche evitare le auto avversarie. Il salto è necessario nei livelli più avanzati quando ci sono più vetture sulla strada. Quando arrivate nei pressi di un fiume venite avvertiti da un segnale sonoro.

E' un Arcade perfect in cui manca la fessura del gettone. La grafica era quella tipica di quel periodo. Molto stilizzata, un po' pixellosa, tuttavia, funzionale. Ottima anche la scalatura quando fati i salti perché l'auto si ingrandisce e poi rimpicciolisce dando un effetto tridimensionale anche se rimane completamente in due dimensioni.

Eccellente musica di accompagnamento molto melodiosa e mai noiosa (facciamo un po' le rime) e ottimi effetti sonori.
Sono giochi per piattaforme talmente vintage che oggi probabilmente nessuno se li ricorda o se ne accorge se qualcuno fa dei video o delle dirette in streaming per ricordarli.

Una corsa automobilistica in cui dovete arrivare al traguardo con le vite a disposizione cercando di non farvi distruggere dalle auto avversarie.
Alla lunga potrebbe farvi pensare che essendo un po' tutto uguale possa annoiare, ma i due elementi sonori sono importanti per dare continuità al gioco e poi questa sfida continua nel cercare di sconfiggere il computer grazie ai vostri salti.

Gold

1983, MATTEL ELECTRONICS	
GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9

TEST DRIVE 4

La continuazione di questa serie conosciuta su Computer riparte con la Playstation che sfrutta la Console per offrire una nuova veste grafica e una visuale migliore.
Le migliorie, tuttavia, lo rendono forse un po' troppo simile ai concorrenti però non rinuncia al sua caratteristica di correre in mezzo al traffico e per questo avete il clacson per avvertire gli ignari automobilisti e anche forse per innervosire gli avversari.
Avete una vasta scelta di auto, cinque moderne e cinque vintage ognuna con le proprie caratteristiche e sicuramente decisamente longevo nel tempo e la voglia di provarle tutte.
Ci sono varie modalità di gioco e questo sicuramente permettono di continuare a divertirsi con questa serie che continua fino a Test Drive 6 e poi anche con la serie Test Drive: Off-Road.

Per qualunque modalità di gioco potete scegliere il tipo di auto, il tipo di marce e sei tipi di competizione.
Devo dire che mi piace il fatto che potete uscire di strada e correre sull'erba, sabbia, neve e per-

dere aderenza e di conseguenza temporaneamente il controllo dell'auto.
I tracciati sono solo cinque, ma hanno una mappa molto grande che comprende correre in mezzo alla città, uscirne fuori e percorrere le sue campagne, colline e montagne con strade tipiche che possono influenzare la guida.
La prima volta che guardate le immagini potreste dire: "oh, è un clone di *Need for Speed*". In realtà offre decisamente di più soprattutto come realismo degli scenari e delle mappe.
Peccato che non ha la visuale interna dell'abitacolo come i suoi predecessori.

Un gioco di guida della serie Test Drive che rinuncia forse alla tipica visuale interna per altre più arcade. Non cambia lo stile di gioco che è guidare in mezzo al traffico o comunque incrociando auto che non fanno parte della corsa.
La parte tecnica è eccellente.

Gold

1997, ACCOLADE	
GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	10
GLOBALE	9+

SCIENZA

Non ci sono immagini, non ci sono animazioni. E' solo un testo da leggere per imparare delle nozioni che dovrebberoe essere quelle ufficiali.

Purtroppo non era questo il "Sistema Solar" che dovevo recensire e mi dispiace perchè in pratica non c'è niente altro che queste brevi schede tecniche.

PLUTON:

```
Diametro aparente min.        0",2
con un telesc.(o'")max.       0",3
Distancia media del
Sol(millones de Km.)          5900
Periodo de traslacion(años)247,7
Periodo de rotacion        6d.9h.
Diametro ecuatorial(Km.)      3000
```

PULSE UNATECLA

Un educativo che vi porta ad esplorare il nostro Sistema Solare e che può essere uno strumento per migliorare le conoscenze che si studiano a scuola o per materiale di ricerca.

Il programma finito di caricare si apre con un'animazione che mostra i vari pianeti che vengono ingranditi fino ad arrivare a delle dimensioni tali che li potete più o meno riconoscere per vedere le loro differenze fisiche.

L'argomento è limitato a questi nove pianeti e probabilmente nel 1985 Plutone non era ancora stato declassato a pianeta nano. Oggi certi educativi non sono più tanto attendibili per l'uso scolastico perché tante cose sono cambiate e sono state scoperte nuove realtà.

Il programma è completo perché potete leggere tutte le informazioni scientifiche e storiche dei vari pianeti come la rotazione, la distanza dal sole, quato impiega a girare sul suo asse di rotazione e quanto impiega a fare il giro intorno alla sua stella.

Per ogni pianeta potete leggere esattamente le stesse cose.

TIERRA:

```
Distancia media del
Sol(millones de Km.)          149,6
Periodo de traslacion(años)       1
Periodo de rotacion   23h.56m.4s.
Velocidad orbital media(Km/s) 29
Diametro ecuatorial(Km.) 12756,3
```

PULSE UNATECLA

MERCURIO:

```
Diam.aparente min.            4",7
con telesc.(o '")max.        12",9
Distancia media del
Sol(millones de Km.)          57,9
Periodo de traslacion(dias)     88
Periodo de rotacion(dias)       59
Diametro ecuatorial(Km.)      4880
```

PULSE UNATECLA

SATURNO:

```
Diametro aparente min.         15"
con un telesc.(o'")max.     20",8
Distancia media del
Sol(millones de Km.)          1427
Periodo de traslacion(años) 29,4
Periodo de rotacion      10h.14m.
Diametro ecuatorial(Km.)   120000
```

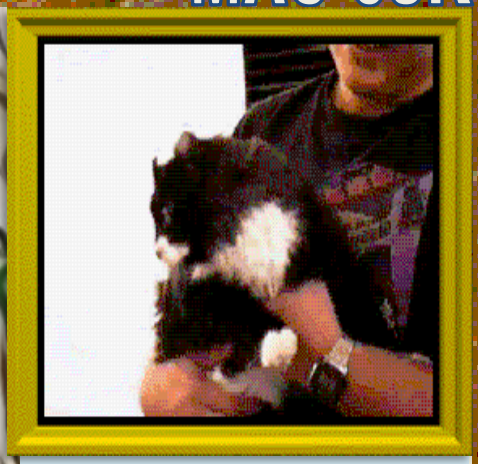
PULSE UNATECLA

E' in lingua spagnola come molti educativi sullo Spectrum, tuttavia, di facile comprensione perché sono informazioni tecniche ufficiali.

Una lettura veloce dei novi pianeti e poi non lo caricherete più.

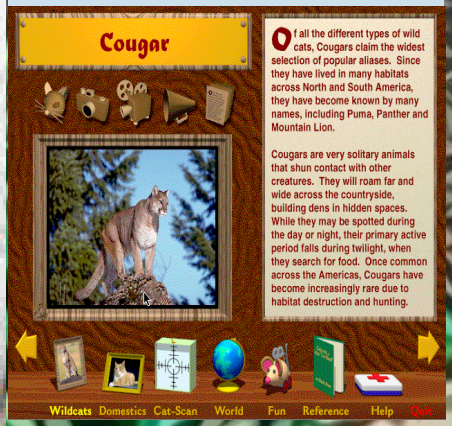
Dato che l'ho recensito in tempo reale ho avuto questa amara sorpresa e che poi non era quello che dovevo recensire.

Multimedia
Grafica
Ufficio
Hardware



Un CD-ROM multimediale dedicato ai gatti per conoscere questi felini, per gli amanti di questi animali che sono anche domestici e fanno compagnia a tante persone che li considerano come fossero dei figli da amare e coccolare.
I gatti sappiamo che sono ben diversi dai cani e il rapporto che hanno con gli umani non è sempre ripagato perché sono felini e la loro natura e quella di predatori e si comportano come tali.
Ciò non cambia il modo in cui ci rapportiamo con i gatti.
Questa enciclopedia multimediale vi permetterà di comprendere meglio questi felini in ogni dettaglio e anche sapere qualunque tipo di curiosità.
L'enciclopedia ha due argomenti principali: i gatti selvatici e quelli domestici. I primi sono il ghepardo, il puma, il giaguaro, il leopardo, il Leone, insomma i predatori più aggressivi in natura e che hanno caratteristiche per cacciare con strategia e velocità e che non sono compatibili con l'uomo (a parte rari casi).
Quelli domestici sono i più ricercati, quelli che conosciamo per averli avuti in casa o quelli randagi che vivono da soli per le strade.

L'enciclopedia dovrebbe avere inserito tutte le razze di gatto esistenti che possono esser scelte da un menu a tendina oppure letti in sequenza.
Per ognuno di loro potete guardare foto, vedere dei brevi filmati, leggere la parte testuale o farvela leggere da un narratore e poi leggere curiosità e caratteristiche fisiche del tipo di gatto che state guardando.
Potete anche cercare i gatti in base al continente in cui vivono e in questo caso però la ricerca è solo per alcune specifiche zone e solo quelli domestici.
Se non vi basta c'è anche una parte per divertirsi ed è un quiz in cui dovete cercare di indovinare il nome della razza del gatto, un quiz sulle loro caratteristiche.



Potete andare al cinema e guardare dei video (ma non sono riuscito a farli funzionare), una galleria fotografica per ammirare la bellezza dei gatti.

Oltre a tutto questo potete leggere la storia del gatto, dalla sua evoluzione fino ai giorni nostri e anche il rapporto con gli altri esseri viventi compreso l'uomo.

Un'interfaccia molto semplice e intuitiva vi porta ad esplorare questo CD-ROM con molte soddisfazioni e la cosa più importante è scoprire informazioni che non sapevate sui gatti.

Un eccellente Enciclopedia Multimediale dedicati ai gatti e che gira magnificamente su un Macintosh 68k. Il programma raccomanda un 68040 e 4 MB di RAM.
Da non perdere per coloro che amano i gatti.

Volume 11, Numero 01
Gennaio 2025

REV'N'GE!

Top 3

Cyber Kick

Faster

Pacmania

Box Art: Copertine in 3D

CURIOSITA'

GIOCO	LICENZA	CURIOSITA'
THE RACE AGAINST TIME	COMMERCIALE	Il gioco originale aveva nella copertina della scatola l'immagine di un campione olimpico, ma dato che non avevano i diritti per farlo, il gioco venne ritirato dal mercato per creare un'immagine sostitutiva.
FLOOR 13	COMMERCIALE	Sapete che in molti edifici non esiste un "piano 13" perché porta sfortuna. Quindi il gioco fa riferimento ad un palazzo con un piano nascosto, un piano che non dovrebbe esistere. Nella realtà il 13o piano esiste, ma viene segnato come piano 14.
TEST DRIVE 4	COMMERCIALE	Il gioco aveva il sito ufficiale, la demo era su un altro sito. Alcuni negozi online davano diverse richieste hardware per far funzionare il gioco ed una di queste affermava che girava su un 486DX2/66. Quando avevo il 486DX2/66 non avevo il gioco e quindi non posso confermavi se tale richiesta era

ALTRE VOTAZIONI

GIOCO	RIVISTA	VOTO
TEST DRIVE 4		
PLAYSTATION	CONSOLE PLUS	**91%**
PLAYSTATION	IGN	70%
PLAYSTATION	GAMES SPOT	55%
BUMP 'N' JUMP		
INTELLIVISION	RETRO GAMES REVIEWS	**90%**
INTELLIVISION	NEXGAM	77%
RACE AGAINST TIME		
COMMODORE 64	ASM	55%
COMMODORE 64	COMMODORE USER	50%
GUARDIANS		
DOS	ASM	75%
ATARI ST	ST FORMAT	71%
CYBER KICK		
AMIGA	MAGAZYN AMIGA	70%
AMIGA	TOP SECRET	35%
TUSKER		
ATARI ST	ST FORMAT	51%
ATARI ST	ST-COMPUTER	40%

GIOCO	RIVISTA	VOTO
FLOOR 13		
DOS	ASM	75%
AMIGA	ASM	67%
AMIGA	AMIGA FORMAT	50%
PACMANIA		
PLUS/4, VIC-20, C64	COMMODORE USER	60%

RECENSIONI #166

R1-D1 (1986, Commodore 64)
The Race Against Time (1988, Commodore 64)
Guardians (1991, Amstrad CPC)
Gunfight (1985, Amstrad CPC)
Brainstorm (1985, ZX Spectrum)
The Rampart (1988, MSX)
Cyber Kick (1994, Amiga)
Tusker (1989, Atari ST)
Floor 13 (1991, DOS)
River Patrol (1991, Coin-OP)
Super Tank (1991, Coin-OP)
Prince of Persia (2024, Commodore Plus/4)
Faster (2024, Atari ST)
Pacmania (1985, Commodore Plus/4)
Mad Mamba (1986, Commodore Plus/4)
Bump ‘n’ Jump (1983, Intellivision)
Test Drive 4 (1997, Playstation)
Sistema Solar (1985, ZX Spectrum)
Multimedia Cats (1995, Macintosh 68k)

LE ALTRE VERSIONI

RACE AGAINST TIME, THE:
Amstrad CPC, ZX Spectrum (**1988**, Codemasters)

GUARDIANS:
DOS, Atari ST (**1991**, Loriciels)

TUSKER:
Commodore 64, ZX Spectrum (**1989**, System 3 Software)
Amiga, Atari ST, Amstrad CPC (**1990**, System 3 Software)
Antstream (**2019**, System 3 Software)

FLOOR 13:
Amiga (**1992**, Virgin Games)

RIVER PATROL:
Atari 2600 (**1984**, Tigervision)

SUPER TANK:
SG-1000 (**1986**, Sega Enterprises)

PRINCE OF PERSIA:
Apple II (**1989**, Broderbund)
DOS (**1990**, Softgold)
Amiga (**1990**, Ocean)
Atari ST, Amstrad CPC (**1990**, Broderbund)
Sam Coupé (**1990**, Revelation)
PC-98 (**1990**, Broderbund)
Sharp X68000 (**1991**, Broderbund)
TurboGrafx CD (**1991**, Riverhill Soft)
SEGA CD (**1992**, Broderbund)
Game Gear (**1992**, Domark)
SEGA Master System (**1992**, Tec Toy)
Macintosh (**1992**, Broderbund)
Game Boy (**1992**, Virgin Games)
FM Towns (**1992**, Riverhill Soft)
SNES (**1992**, NCS)
NES (**1992**, Mindscape)
Genesis (**1993**, Tengen)
Game Boy Color (**1999**, Red Orb)
iPhone, iPad (**2010**, Ubisoft)
Wii, Nintendo 3DS (**2012**, Ubisoft)

BUMP 'N' JUMP:
Arcade (**1982**, Bally Midway)
Atari 2600 (**1983**, Mattel Electronics)
ColecoVision, Coleco Adam (**1984**, Coleco)
Sharp X1 (**1985**, Dempa)
Sharp MZ-80K/700/800/1500 (**1985**, Dempa)
NES (**1986**, Vic Tokai)
Playstation 3, PSP (**2010**, G1M2)
PS Vita (**2012**, G1M2)
Antstream (**2019**, Data East Corporation)
Playstation 4, Nintendo Switch (**2020**, HAMSTER Corporation)

TEST DRIVE 4:
Windows (1997, Accolade)

PACMANIA:
Commodore 64, Vic-20 (**1983**, Mr. Chip)
Commodore 16 (**1985**, Mr. Chip)

Indice Ripescaggi

GIOCHI:

1 Across 2 Down (112)
10 Out of 10: Dinosaur (112)
A-10 Tank killer 1.5 (129)
After Burner (113)
Airlift (125)
Air Support (97)
Alien Breed Tower Assault (119)
Another World (134)
Apache Flight (135)
Archon (145)
B.A.T. (138)
Bad Dudes (102, 113)
Barbarian (102, 113)
Barbarian II GX4000 (137)
Batman the Movie (137)
Battle Chess (138)
Battle Valley (148)
Big Blue Disk (141)
Bill Eliott's Nascar Challenge (128)
Birds of Prey (132)
Car & Driver (131)
Combat Air Patrol (127)
Conan the Cimmerian (136)
Contra (136)
Course of Monkey Island (117)
Dante's Inferno (111)
Day of the Tentacle (118)
Darkseed (133)
Defenders of the Earth (127)
Dig (118)
Dragon Princess (138)
Draw Poker (138)
Dune (133)
Dune II (130)
Eliminator (142)
Elite (125, 142)
Emlyn Hughes International Soccer (143)
Encyclopedia of War (143)
Enduro Racer (143)
Escape from Singe's Castle (138)
Faara no Jikekkai (138)
Fatal Fury Contact (141)
F-15 Strike Eagle (124)
F-15 Strike Eagle II (127)
Fighter Bomber (130)
Final Fight (146, 147)
Flight Simulator (146)
Flight Simulator II (146)
Flight Path 737 (147)
Forge (115)
Formula One Grand Prix (90)
Frontier: Elite II (99, 144)
Frontier: First Encounters (146)
Full Throttle (118)
Golden Axe (136)
Golden Sword of Bhakhor (134)
Gunship (131)
Gunship 2000 (104, 133)
Heavy Metal (103)
Hind (135)
Ikari Warriors (145)
Impossible Mission (124)
Indiana Jones and the Fate of Atlantis - Graphics (117)
Indiana Jones and the Last Crusade - Graphics (115)
Jack the Ripper (130)
Kick Off (145)
King's Quest (120)
King's Quest II (121)
King's Quest III (123)
Labyrinth of Time (119)
Leisure Suit Larry 1 (108, 120)
Leisure Suit Larry 2 (109, 121)
Leisure Suit Larry 3 (92, 110)
Loom (115)
Lotus III (131)
Lupin III (137)
Luxsor (132)
Maniac Mansion (118)
Microcosm (119)
Midwinter (129)
Midwinter II (129)
Monkey Island II (116)
Myst (96, 114)
Myst: Real (114)
Myst Masterpiece (114)
Myst Amiga (114)
Nascar Racing (128)
NeoGeoCup '98 (141)
Nova 9 (91)
Obitus (94, 134)
Oscar (132)
Out Run (122)
Pac-Land (141)
PC Globe 4.0 (115)
PET Checkers (138)

Indice Ripescaggi

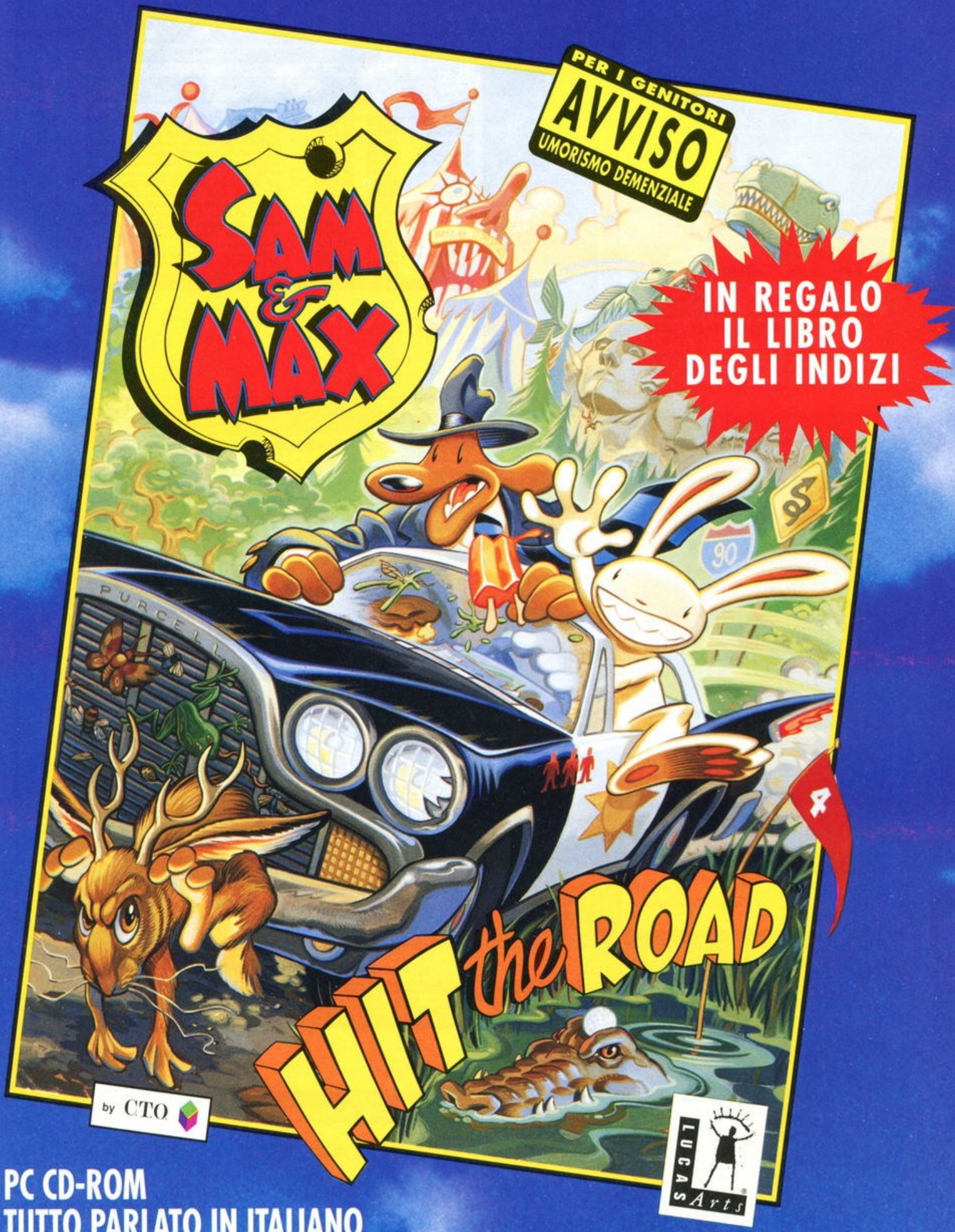
Pinball Fantasies (132)
Power Tennis (142)
Quake Amiga (54)
Quake Amiga visto da un Amighista (125)
Rastan (138)
Race Drivin' (135)
Red Baron (128)
Rick Danverous (134)
Robocop (107, 141)
Robocop 3 (129)
Rubicon (138)
Secret of Monkey Island (93, 116)
Sensible Soccer (145)
Short Circuit (145)
Solo Flight (146)
Space Quest (120)
Space Quest II (121)
Space Quest III (123)
Space Harrier (105, 148)
Star Cruiser (122)
Star Crusader (148)
Starglider (148)
Street Fighter II (95)
Strider (149)
Super Soccer (137)
Test Drive (133)
Tower FRA (147)
Tracon (147)
Trap Door (145)
UFO (124)
Vroom (126)
Warcraft II (113)
Wonderboy (143)
Wing Commander (98)
Whizz (135)
Yuchuu Senkan Yamato (106, 149)
Zak McKracken and the Alien Mindbenders (117)
Zeppelin (126)

MULTIMEDIA:
3D Dinowaur Adventure (112)
Advanced Military Systems (93)
Enciclopedia Italiana Grolier per CDTV (91, 143)
Enciclopedia Italiana Grolier per CD32 (95, 142)
Grolier Electronic Encyclopedia (90)
Guinness Disc of Records: Second Edition (92, 138)
Hutchinson Encyclopedia (89, 138)
Microsoft Musical Instruments (160)
Time Table History: Science and Innovation (113)
World Atlas (103, 114)
World of Flight (94, 147)

HARDWARE:
3D Emotion Voodoo Rush (126)
3D NOW! (131)
80387: Derivati e Cloni (117)
AGP (128)
Amiga Flicker Fixer (124)
CDTV II (115)
Formato File Amiga parte 1 (123)
Glossario del 3D (129)
KNI Simd (132)
Matrox M3D (127)
Memorie di Massa parte 1 (118)
Memorie di Massa parte 2 (119)
Memorie di Massa parte 3 (120)
MMX (130)
NEC PC8801 (121)
Overcloccare un 486 (149)
Overcloccare un Pentium (150)
Processori e Coprocessori a confronto (116)
S3 Virge Vs. TNT2m64 (125)

TUTURIAL:
Emulare il Mac (100)
Emulare il DOS parte 1 (101)
Emulare il DOS parte 2 (102)
Emulare l'Entex Adventure Vision (122)
Emulare l'APF Imagination (122)

PROGRAMMI:
17-Bit Disk Copier (96, 145)
Deluxe Paint 2.30 Deluxe (120)
Magic Desk I Type & File (98, 144)
Platinum Plus Utility PowerPack (145)
Print Master Plus (58)



PC CD-ROM
TUTTO PARLATO IN ITALIANO
CON 62 VOCI DIVERSE